

**PENGUNAAN BENDA KONKRET SEBAGAI MEDIA UNTUK MENINGKATKAN  
KETERAMPILAN MENGHITUNG PADA PEMBELAJARAN TEMATIK SISWA  
KELAS I SEKOLAH DASAR**

**Septi Riyana<sup>1</sup>, Lisa Retnasari<sup>2</sup>, Amroni Supriyadi<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>SD Negeri 2 Bowongso

<sup>2</sup>Universitas Ahmad Dahlan

<sup>3</sup>SD Muh. Sokonandi Yogyakarta

Email coresponden: [salmazaqyriyana@gmail.com](mailto:salmazaqyriyana@gmail.com)

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan menghitung pada pembelajaran tematik siswa kelas 1 menggunakan benda konkret Sd Negeri 2 Bowongso. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Subjeknya adalah siswa kelas I SD Negeri Negeri 2 Bowongso Kecamatan Kalikajar Kabupaten Wonosobo yang berjumlah 25 siswa. Desain PTK menggunakan penggunaan media benda konkret untuk meningkatkan keterampilan menghitung pada mata pelajaran Tematik Tema 3 SubTema 3 Muatan Pelajaran Matematika bagi siswa kelas 1 SD Negeri 2 Bowongso. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan statistik deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keterampilan menghitung, hal ini dapat dilihat dari ketuntasan KKM siswa dari kegiatan pra tindakan dan setiap siklus, yaitu pada pra tindakan sebesar 48%, pada siklus I sebesar 60%, sedangkan pada siklus II sebesar 96%. Hal tersebut diiringi dengan peningkatan rata-rata hasil belajar siswa dari pra tindakan sebesar 61,6, siklus I sebesar 66, sedangkan pada siklus II sebesar. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media benda konkret dapat meningkatkan keterampilan menghitung pada pembelajaran Tematik siswa kelas 1 Sekolah Dasar.

**Kata kunci:** Media, Benda Konkret, Tematik, Keterampilan Menghitung.

**PENDAHULUAN**

Menurut Witherington (dalam Nana Syaodih Sukmadinata 2009 : 155), Belajar bukan menghafal dan bukan pula mengingat, belajar merupakan perubahan dalam kepribadian yang dimanifestasikan sebagai pola respon yang baru yang berbentuk ketrampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan dan kecakapan. Mata pelajaran matematika berfungsi untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi dengan menggunakan bilangan dan simbol- simbol serta ketajaman penalaran yang dapat membantu memperjelas dan menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari, di sekolah dasar diutamakan agar siswa mengenal, memahami serta mahir menggunakan bilangan agar dapat menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan ilmu matematika. Dalam belajar, setiap siswa pasti menemui hambatan atau kesulitan, baik yang timbul dari dalam diri siswa ( faktor internal ) maupun dari lingkungan sekitar (faktor eksternal). Faktor-faktor yang berpengaruh dalam pembelajaran siswa tersebut perlu diketahui oleh guru sebagai tenaga pendidik agar dapat dicari dan ditemukan hal-hal yang dapat dijadikan sebagai jalan keluar dari hambatan

tersebut. Pembelajaran di sekolah dasar mengacu pada kurikulum 2013 yang menitikberatkan pada pembelajaran *student centre*. Dalam kurikulum 2013 menerapkan pembelajaran tematik untuk jenjang sekolah dasar.

Pembelajaran tematik menekankan pada keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya. Teori pembelajaran ini dimotori para tokoh Psikologi Gestalt, termasuk Piaget yang menekankan bahwa pembelajaran haruslah bermakna dan berorientasi pada kebutuhan dan perkembangan anak. Pembelajaran tematik lebih menekankan pada penerapan konsep belajar sambil melakukan sesuatu (*learning by doing*). Oleh karena itu, guru perlu mengemas atau merancang pengalaman belajar yang akan mempengaruhi kebermaknaan belajar peserta didik. Pengalaman belajar yang menunjukkan kaitan unsur-unsur konseptual menjadikan proses pembelajaran lebih efektif. Kaitan konseptual antar mata pelajaran yang dipelajari akan membentuk skema, sehingga peserta didik akan memperoleh keutuhan dan kebulatan pengetahuan. Selain itu, penerapan pembelajaran tematik di sekolah dasar akan sangat membantu peserta didik dalam membentuk pengetahuannya, karena sesuai dengan tahap perkembangannya peserta didik yang masih melihat segala sesuatu sebagai satu keutuhan (*holistik*).

Adanya kecenderungan proses pembelajaran Matematika yang terpusat pada guru juga dialami di SDN 2 Bowongso Kecamatan Kalikajar Kabupaten Wonosobo, yang berdampak pada penurunan prestasi belajar siswa. Sedikitnya sumber belajar dan terbatasnya media atau alat peraga merupakan salah satu penyebab. Sehingga pembelajaran lebih bersifat searah dan membosankan. Oleh karenanya, tidak mengherankan apabila rata-rata pelajaran Matematika pada siswa kelas I Tahun Pelajaran 2020/2021 tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 63. Berdasarkan hasil pengamatan penguasaan materi pengenalan konsep waktu pada pembelajaran matematika di SDN 2 Bowongso diperoleh hasil yang tidak memuaskan. Dari hasil pembelajaran diperoleh bahwa penguasaan materi pengenalan konsep waktu pada siswa kelas I semester I tahun 2020/2021 masih jauh dari harapan. Hal ini ditunjukkan dari 25 siswa baru 12 siswa atau 48% yang mencapai target ketuntasan belajar, sedangkan 13 atau 52% siswa belum mencapai hasil yang memuaskan. Dengan keadaan seperti itu, jika dibiarkan tanpa adanya tindakan untuk memperbaiki KBM maka tujuan pembelajaran tidak akan tercapai.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa. Media pembelajaran secara umum adalah bantu proses belajar mengajar yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang efektif. Menurut Briggs (1977), media pembelajaran adalah sarana fisik untuk memberikan perangsang bagi peserta didik supaya proses belajar terjadi atau untuk menyampaikan isi materi pembelajaran baik audio, visual maupun audiovisual. Menurutnya, media pembelajaran dapat menjembatani proses belajar peserta didik mengenai materi pembelajaran yang bersifat abstrak melalui benda-benda fisik yang dapat diamati oleh peserta didik atau dapat dibayangkannya. Dengan demikian, materi pembelajaran yang sulit untuk disampaikan kepada peserta didik dapat dijembatani oleh media pembelajaran sehingga lebih mudah untuk dipahaminya.

Santyasa (2007, 3) menyatakan bahwa media digunakan dalam proses komunikasi, termasuk kegiatan belajar mengajar. Menurutnya, proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, yakni guru sebagai komunikator, bahan pembelajaran sebagai pesan,

media pembelajaran sebagai pembawa pesan, peserta didik sebagai komunikan, dan tujuan pembelajaran. Dengan adanya media anak dapat termotivasi dalam kegiatan belajarnya dan dapat menambah daya tarik juga minat anak untuk belajar. Media pembelajan dalam dunia pendidikan adalah hal yang mutlak harus digunakan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Keengganan penggunaan media sekarang ini banyak dirasakan oleh para guru dengan alasan ribet dan merepotkan. Para guru umumnya menggunakan metode ceramah yang dianggapnya lebih simpel dan sederhana serta mudah dilakukan, tanpa persiapan dapat langsung mengajar di kelas menyampaikan materi pembelajaran. Media konkret merupakan alat bantu yang paling mudah penggunaannya, karena kita tidak perlu membuat persiapan selain langsung menggunakannya. Yang dimaksud dengan benda nyata sebagai media adalah alat penyampaian informasi yang berupa benda atau obyek yang sebenarnya atau asli dan tidak mengalami perubahan yang berarti.

Sebagai obyek nyata, media konkret merupakan alat bantu yang bisa memberikan pengalaman langsung kepada pengguna. Oleh karena itu, media konkret banyak digunakan dalam proses pembelajaran sebagai alat bantu memperkenalkan subjek baru. Media konkret mampu memberikan arti nyata kepada hal-hal yang sebelumnya hanya digambarkan secara abstrak yaitu dengan kata-kata atau hanya visual. Benda-benda konkret itu sendiri dapat diperoleh disekitar kita misalnya batu, daun kering, kelereng, buku, pensil, meja,sepatu, kaos kaki, sapu tangan, sendok, piring, dan lain-lain. Anak-anak terutama siswa kelas rendah akan mendapatkan banyak informasi dengan adanya interaksi dengan obyek nyata dan menarik, sehingga pemahaman anak akan lebih mudah terbentuk. Hal ini juga ditunjang dengan adanya penjelasan terkait tahap perkembangan anak. Menurut Piaget sendiri ada 3 tahap perkembangan anak. (1) Bersikap secara intuitif  $\pm$  umur 4 tahun (2) Beroperasi secara konkrit  $\pm$  umur 7 tahun. (3) beroperasi secara formal  $\pm$  umur 11 tahun.

Berdasarkan beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa benda konkret ini merupakan benda yang sebenarnya, benda atau media yang membantu pengalaman nyata peserta didik. Masih banyak siswa yang kurang memahami kemampuan membilang banyak benda, padahal kemampuan membilang banyak benda merupakan materi dasar yang harus dikuasai pada siswa mulai sejak dini karena dengan hal itu dapat membantu untuk memahami materi-materi yang berhubungan dengan menentukan bilangan dan pembelajaran matematika, baik kelas 1 maupun dikelas yang selanjutnya. Dengan melihat keadaan tersebut, peneliti ingin meningkatkan kemampuan membilang banyak benda siswa pada mata pelajaran Matematika dengan menggunakan media benda konkret. Media ini diharapkan dapat memberikan solusi bagi siswa yang kurang memahami dalam bentuk membilang banyak benda, terutama bagi siswa yang kemampuan membilangnya kurang, karena sebenarnya matematika bukan untuk dihafal tetapi dipahami. Media benda konkret adalah objek yang sesungguhnya yang akan memberikan rangsangan yang amat penting bagi siswa dalam mempelajari berbagai hal, terutama yang menyangkut pengembangan keterampilan tertentu.

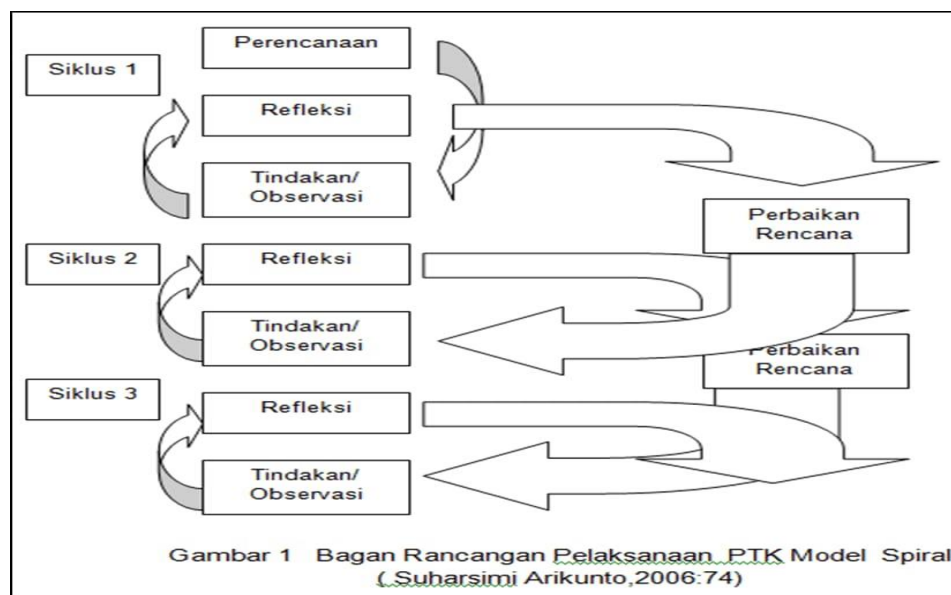
Menurut Ibrahim dan Nana Syaodih (2003: 119), menyatakan bahwa “media benda konkret adalah objek yang sesungguhnya yang akan memberikan rangsangan yang amat penting bagi siswa dalam mempelajari berbagai hal, terutama yang menyangkut pengembangan keterampilan tertentu” Pengertian media benda konkret juga dapat diartikan alat peraga seperti yang dikemukakan oleh Subari (1994:95), bahwa “alat peraga adalah alat yang digunakan oleh pengajar untuk mewujudkan atau mendemonstrasikan bahan pengajaran guna memberikan pengertian atau gambaran yang sangat jelas tentang pelajaran yang diberikan. Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul : Penggunaan Benda Konkret Sebagai Media Untuk

Meningkatkan Keterampilan Proses Dan Keterampilan Menghitung Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas I Sd Negeri 2 Bowongso Tahun Pelajaran 2020/2021.

## METODE PENELITIAN

### Prosedur Penelitian

Penelitian ini berlokasi di SDN 2 Bowongso Kecamatan Kalikajar Kabupaten Wonosobo. Penelitian dilaksanakan pada pertengahan semester gasal tahun pelajaran 2020/2021 sesuai dengan materi Tematik Tema 3 SubTema 3 Muatan Pelajaran Matematika Perbandingan bilangan 11-20 (lebih besar, lebih kecil sama dengan). Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas 1 SDN 2 Bowongso Kecamatan Kalikajar Kabupaten Wonosobo tahun pelajaran 2020/2021. sebanyak 25, yang terdiri dari 15 siswa perempuan dan 10 siswa laki-laki. Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan rangkaian kegiatan seperti pada gambar berikut :



**Gambar 1. Desain Penelitian**

Sumber data pada penelitian ini adalah siswa, guru, dokumen perangkat pembelajaran, media pembelajaran, catatan lapangan oleh observer. Adapun teknik pengumpulan data terdiri dari tes dan non tes. Tes untuk mengukur kompetensi hasil belajar siswa untuk seluruh muatan mapel. Tes dilakukan dengan penggunaan aplikasi *google form*. Non tes berupa rubrik penilaian sikap pada *google Form*, teknik observasi untuk mengumpulkan data aktivitas guru dan siswa. Teknik validasi data dilakukan dengan triangulasi data. Dalam penelitian ini, triangulasi dilakukan berdasarkan tiga sudut pandangan, yakni sudut pandang guru, siswa, pengamat. Guru berada di posisi terbaik untuk melakukan introspeksi diri terhadap kinerjanya sendiri dalam sasaran dan tujuan pembelajaran. Para siswa berada dalam posisi terbaik untuk menjelaskan, bagaimana pengaruh tindakan guru terhadap respon yang mereka berikan pada waktu pembelajaran berlangsung. Sedangkan pengamat, berada pada posisi terbaik untuk mengumpulkan data hasil observasi dari interaksi guru dengan siswa pada waktu pembelajaran berlangsung. Teknik analisis data berupa data kualitatif dan data kuantitatif.

### **Deskripsi Prasikulus**

Dari hasil observasi pada pra siklus, maka dapat dilihat bahwa nilai masih sangat kurang, hal ini dapat dilihat dari 25 orang siswa hanya 12 orang siswa yang bisa mencapai nilai KKM. Selebihnya masih dibawah nilai KKM yang telah ditentukan sebagai standar keberhasilan belajar yaitu 70. Melihat hasil dari pra siklus di atas, maka penulis menarik kesimpulan bahwa keterampilan siswa pada mata pembelajaran Tematik Muatan pelajaran Matematika materi Perbandingan bilangan 11-20 ( lebih besar, lebih kecil sama dengan ), siswa belum mencapai tingkat keberhasilan atau masih kurang. Melihat kondisi ini, peneliti berkeinginan untuk melakukan perbaikan pembelajaran melalui siklus- siklus dengan menggunakan metode dengan media benda konkret.

### **Deskripsi Hasil Penelitian Perbaikan Pembelajaran**

#### **Siklus 1**

Pada pembelajaran siklus I jumlah nilai keseluruhan adalah 1.650 dengan nilai tertinggi yang dicapai peserta didik sebesar 90 dan nilai terendah 40 dengan nilai rerata 66. Peserta didik yang belum mencapai KKM adalah 10 orang dari 25 peserta didik atau 40% dan peserta didik yang telah mencapai ketuntasan sebanyak 15 orang. atau sebesar 60%. Sedangkan hasil pengamatan menunjukkan bahwa sebanyak 15 orang dari 25 peserta didik menjawab dengan benar atau sebesar 60%, dan yang belum menjawab dengan benar sebanyak 10 orang dari 25 peserta didik atau dengan kata lain 40%. Dari hasil evaluasi belajar peserta didik yang dilakukan pada siklus I, nilai hasil rata - rata kelas yang diperoleh 66 sudah memenuhi KKM yaitu 70,00 namun belum maksimal dan hasil pengamatan menunjukkan bahwa hanya 15 orang (60%) peserta didik yang mampu menjawab dengan benar pertanyaan yang guru berikan secara langsung. sehingga penulis merasa perlu melakukan perbaikan pembelajaran melalui kegiatan siklus II

#### **Hasil Observasi dan Evaluasi Siklus II**

Dari kegiatan pembelajaran pada siklus satu, peneliti menyimpulkan ada peningkatan terhadap hasil belajar siswa. Hal itu terlihat dari hasil observasi yang dilakukan peneliti selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Dari 25 orang siswa yang mengikuti pembelajaran Tematik Kelas 1 Tema 3 Sub Tema 3 Pembelajaran 6 Muatan Pelajaran Matematika yang mendapatkan nilai sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal ( KKM ) yang ditentukan yaitu 70, dari 15 orang siswa ( 60% ) pada siklus I meningkat menjadi 24 orang siswa ( 96% ).

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil pelaksanaan dan observasi pada tindakan siklus I dan siklus II, peneliti dapat menyimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa kelas I SDN 2 Bowongso Kecamatan Kalikajar Kabupaten Wonosobo tahun ajaran 2020/2021. Pada pembelajaran Tematik Kelas 1 Tema 3 Sub Tema 3 Pembelajaran 6 Muatan Pelajaran Matematika Tabel 3 menunjukan perbandingan hasil belajar Tematik Kelas 1 Tema 3 Sub Tema 3 Pembelajaran 6 Muatan Pelajaran Matematika antara pratindakan, tindakan siklus I dan tindakan siklus II. Berikut ini Tabel hasil belajar Prasiklus, siklus I dan II.



**Tabel 1. Prosentase ketuntasan belajar siswa pada prasiklus, siklus I dan siklus II.**

Kriteria	Prasiklus		Siklus I		Siklus II	
	Jml	Prosen	Jml	Prosen	Jml	Prosen
	Siswa	tase	Siswa	tase	Siswa	Tase
Tuntas	12	48%	15	60%	24	96%
Belum	13	52%	10	40%	1	4%
Jumlah	25	100%	25	100%	24	100%

Setelah melihat hasil observasi yang dilakukan peneliti di atas, maka peneliti, menyimpulkan bahwa tindakan kelas yang dilakukan berhasil dengan baik karena dari hasil observasi awal anak yang mengalami ketuntasan belajar hanya 12 orang siswa ( 48% ). Setelah dilakukan tindakan siklus I siswa yang berhasil mencapai Ketuntasan dalam belajarnya meningkat menjadi 15 ( 60%) orang siswa, yang belum berhasil tinggal 10 (40%) orang siswa. Selanjutnya pada tindakan siklus II siswa yang berhasil mencapai ketuntasan belajarnya meningkat lagi menjadi 24 ( 96% ) orang siswa. Pengembangan hasil belajar siswa perlu diimbangi terkait kemampuan self-regulated learning siswa (Alhadi& Supriyanto, 2017). Proses pengaturan belajar yang terstruktur memungkinkan siswa untuk merencanakan masa depan mereka dalam tiga domain perkembangan yaitu akademik, karir dan pribadi - sosial, serta memungkinkan konselor dan guru untuk mengamati kemajuan siswa sepanjang kontinum melalui pembelajaran (Syamsudin& Supriyanto, 2019). Pengembangan diri siswa memerlukan kolaborasi antara orangtua, konselor, dan guru kelas pada tujuan yang sama dari pengembangan kompetensi anak usia melalui pembelajaran di sekolah (Supriyanto, 2016).

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data pada penelitian tindakan kelas tentang penggunaan model pembelajaran Kooperatif tipe Think Pair Share dengan berbantuan media PPT pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas II SDN Tayuban, Panjatan, Kulon Progo maka dapat disimpulkan bahwa: (1) Aktivitas guru pada saat pembelajaran terjadi peningkatan dibuktikan dengan perseantase kenaikan pada siklus II. (2) Motivasi dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Hal ini ditunjukkan dengan antusias siswa selama mengikuti pembelajaran yang ditunjukkan siswa selama proses pembelajaran, kemandirian siswa dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan dari guru dan mengerjakan LKPD, kepercayaan diri siswa dalam mengikuti diskusi bersama pasangan dan saat mempresentasikan hasil diskusi melalui rekam video.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alhadi, S., & Supriyanto, A. (2017, August). Self-Regulated Learning Concept: Student Learning Progress. In *Seminar Nasional Bimbingan Konseling Universitas Ahmad Dahlan* (Vol. 2).
- Arief, Sadirman, dkk. (1986). *Media Pendidikan, pengertian, pengembangan dan pemanfaatan*. Jakarta : Rajawali.
- Azhar Arsyad. (2003). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagiafindo Persada.
- Briggs, Leslie J. (1997). *Intructional Design, Educational Technology Publications Inc*. New Jersey : Englewood Cliffs.

- Ibrahim, R dan Nana Syaodih. (2009). *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta : Rineka Cipta .
- Sukma Dinata, Nana Syaodih. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan* Badan : Remaja Rosada
- Supriyanto, A. (2016). KOLABORASI KONSELOR, GURU, DAN ORANG TUA UNTUK MENGEMBANGKAN KOMPETENSI ANAK USIA DIN MELALUI BIMBINGAN KOMPREHENSIF. *Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education)*, 4(1), 1-8.
- Syamsudin, S., & Supriyanto, A. (2019). Konsep Individual Learning Plan. *Proceeding of The URECOL*, 160-165.
- Wira Sanjaya, Media Komunikasi Pembelajaran. (2012). Jakarta : Kencana Permada Media Group